

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-178249

(43)Date of publication of application : 18.07.1995

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

A63F 3/06

(21)Application number : 05-322645

(71)Applicant : TAITO CORP

(22)Date of filing : 21.12.1993

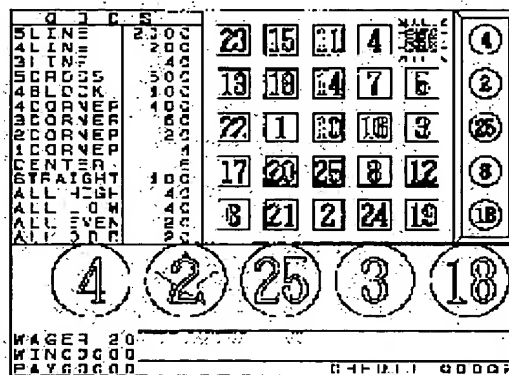
(72)Inventor : KUMAGAI HIDEO  
KONDO HIDEAKI

## (54) VIDEO TYPE BINGO GAME DEVICE

## (57)Abstract:

**PURPOSE:** To advance a game in development different from that of a classic bingo game, to improve a rate of winning a prize, and to reduce a required time by displaying numerals in a specific range arranging them at random so as to match a cast numeral after a specific numeral is displayed on a cast numeral display device.

**CONSTITUTION:** A device in which a player can bet the desires number of medals is provided. Also, the cast numeral display device which displays five numerals selected at random from the numerals 1-25 is provided. Furthermore, a bingo sheet display arranged in the squares of five rows/five columns and consisting of a display device which displays the numerals 1-25 in a slot reel type, respectively, and started after the cast numeral is displayed on the cast numeral display device, and arranging and displaying the numerals 1-25 at random on the squares is provided. A device which judges winning a prize when the numeral of the bingo sheet display matches that of the cast numeral display device, and pays back the medals at magnification corresponding to the role. In other words, the game is advanced so as to match the cast numeral with the numerals 1-25 after five cast numerals are determined in advance.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 27.04.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number] 3255780

[Date of registration] 30.11.2001

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

BEST AVAILABLE COPY

[Date of requesting appeal against examiner's  
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(11)特許出願公開番号

(43)公開日 平成7年(1995)7月18日

審査請求 未請求 請求項の数1 OL (全 11 頁)

(74) 代理人 弁理士 最上 正太郎

6	21	13	2	7
9	5	3	12	19
4	7	16	8	24
11	14	10	25	2
15	18	1	20	21
23	13	22	17	6

0	0	0	5
5LINE	250		
4LINE	50		
3LINE	10		
5CROSS	150		
4BLCK	25		
4CORNER	100		
3CORNER	15		
2CORNER	5		
1CORNER	1		
CENTER	1		
STRAIGHT	25		
ALL HIGH	10		
ALL LOW	10		
ALL EVEN	14		
ALL ODD	4		

WAGER 05

WIN000000

WAY000000

CREDIT 000000

【特許請求の範囲】

【請求項 1】プレイヤーが所望の枚数のメダルを賭けることができる装置と、

1 ないし 25 の数字の中からランダムに選ばれた 5 個の数字を表示する出目表示装置と、

5 行 5 列のマス目に配置され、それぞれスロットリール式に 1 ないし 25 の数字を表示する表示器から成り、出目表示装置に出目が表示されてから起動され、上記マス目に 1 ないし 25 の数字をランダムに配置表示するビンゴシート表示器と、

ビンゴシート表示器に表示された 1 ないし 25 の数字のうち、出目表示装置に表示された数字の配列が所定の役に合致したか否かを判定し、入賞があったときはその役に応じた払戻倍率でメダルの払戻しを行う装置とを具備したビデオ式ビンゴゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、電子制御されるビデオ式ビンゴゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来のビデオ式ビンゴゲーム装置は、予め 1 ないし 25 の数字がランダムに配置された数種類のビンゴシートからプレイヤーが任意のものを選択した後、それらの数字から無作為の一つずつ出目を決定し、選別したビンゴシートのマスの出目に対応する数字を順々にマークしていき、マークされたマスが 5 並び（マーク済のマスが直線状に 5 個並んだ状態）になった時点でそのプレイヤーが上がりとなり、5 並びになったときのマークされたマスの個数によって入賞が決定され、所定の倍率でメダルが払い戻されるものである。また、上がり役を 5 並びに限定せず、3 並び程度から上がり役を設けたものもあるが、従来公知のものは役が少なく、興味が持続しないという問題があった。

【0003】また、上記のような従来のビンゴゲーム装置は、古典的なルールを踏襲しているため、斬新さに欠けるという問題がある。また、全ての出目が決まる前に、勝負を諦めざるを得ない場合も多く、ゲームに対するプレイヤーの期待感が持続しないことが多いという問題がある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】本発明は上記の問題点を解決するためなされたものであり、その目的とするところは、斬新で、多種多様の役が設けられており入賞率が高く、プレイヤーの期待感が持続するので、業務上有利なビデオ式ビンゴゲーム装置を提供することにある。

【0005】

【課題を解決する手段】上記の目的は、先に 5 個の出目を決定し、その後、ビンゴシート表示器の 25 個のマス目に 1 ないし 25 の数字をランダムに配列表示させ、そのビンゴシート上の 5 個の出目の配置が予め定めた役の

いずれかに合致しているときは入賞と認め、その役に応じたメダルを払い戻すよう構成したビデオ式ビンゴゲーム装置により構成される。

【0006】さらに具体的にいえば、本発明の叙上の目的は、プレイヤーが所望の枚数のメダルを賭けることができる装置と、1 ないし 25 の数字の中からランダムに選ばれた 5 個の数字を表示する出目表示装置と、5 行 5 列のマス目に配置され、それぞれスロットリール式に 1 ないし 25 の数字を表示する表示器から成り、出目表示装置に出目が表示されてから起動され、上記マス目に 1 ないし 25 の数字をランダムに配置表示するビンゴシート表示器と、ビンゴシート表示器に表示された 1 ないし 25 の数字のうち、出目表示装置に表示された数字の配列が所定の役に合致したか否かを判定し、入賞があったときはその役に応じた払戻倍率でメダルの払戻しを行う装置とを具備したビデオ式ビンゴゲーム装置によって解決される。

【0007】

【作用】上記の如き構成であると、古典的なビンゴゲームとは異なった展開でゲームが進行し、上がり役を大幅に増やすことができ、ゲームの所要時間が短くなるのでゲームの興味が大いに増進するものである。

【0008】

【発明を実施するための最良の態様】以下、図面により、本発明の詳細を説明する。図 1 は本発明に係るビンゴゲーム装置の一実施例を示す斜視図、図 2 は図 1 に示した装置のコントロールパネルを示す平面図、図 3 は図 1 に示した装置の制御処理システムを示すシステムブロック図、図 4 は図 1 に示した装置の動作を示す流れ図、図 5 は図 1 に示した装置の表示画面に映し出される映像に於いて、出玉抽出状態を示す平面図、図 6 はその全ての出玉が揃った状態を示す平面図、図 7 はそのビンゴシートの数字の配列が決まっていく状態を示す平面図、図 8 はその入賞チェック状態を示す平面図、図 9 はダブルアップゲームに進んだ場合の表示画面を示す平面図、図 10 は出玉にエキストラスポットボールが選ばれた場合の出玉が揃った状態を示す平面図、図 11 はその入賞チェック状態を示す平面図である。

【0009】まず、図 1 について説明する。図中、1 は本体、10 は本体 1 の正面上方に設けられた表示画面、11 は表示画面 10 の下方に設けられたコントロールパネル、12 はコントロールパネル 11 の下方に設けられたタイトルパネル、13 はコントロールパネル 12 の下方に設けられたメダル受皿である。

【0010】表示画面 10 は、ゲーム画像を表示するものであり、CRT が使用される。コントロールパネル 11 には、ゲーム進行に必要な各種操作ボタン等が設けられている。タイトルパネル 12 には、このゲーム機の名称やゲーム方法などが記されている。メダル受皿 13

は、払い出されたメダルを受けるものである。

【0011】次に、図2について説明する。図中、110はメダル投入口、111はスタートボタン、112はワンベットボタン、113はデュアルベットボタン、114はダブルアップボタン、115はペイアウトボタンである。

【0012】メダル投入口110からは、ゲームに必要なメダルが投入されるものである。ワンベットボタン112はメダルを賭けるときに使用されるもので、一回押すとメダルの賭け枚数が1となり、その後は一回押すごとに一枚ずつその賭け枚数が増え、所望の枚数のメダルを賭けた後、スタートボタン111が押されるとゲームがスタートする。デュアルベットボタン113は、直前のゲームで賭けたメダル数と同一の枚数を賭けるために使用されるものであり、これを押すと、直前のゲームと同じメダル数が賭けられ、自動的にゲームがスタートする。

【0013】ダブルアップボタン114は、プレーヤーが入賞したときにダブルアップゲームを行う場合に使用される。ペイアウトボタン115は、プレーヤーが獲得したメダルを払い出す場合に使用される。

【0014】次に図3について説明する。図中、20はCPU、21はROM、22はRAM、23はCRTコントローラー、24は図1に示した表示画面10に使用されるCRT、25はキャラクタージェネレーター、26はビデオRAM、27はプライオリティコントローラー、28はカラーRAM、29はビデオ変調器、30は入力ポート、31は投入メダル判別器、32はメダルホッパー、33はメダル払出器、34は出力ポート、35はランプ駆動回路、36はホッパー駆動回路、37はカウンター、38はカウンター駆動回路、39はスピーカー、40はサウンド駆動回路である。

【0015】CPU20は各種演算処理を行い、入力信号と出力信号の処理を行う。ROM21には、ゲーム全体を制御するプログラム、文字、出目のデザインデータなどゲームに関連する各種データ、また、画像処理に関するプログラムなどが各専用エリアにストアされている。RAM22には、ゲーム開始に先立って投入されたメダルの枚数を記憶するメモリー、上がり役のパターンやメダルの払戻枚数などのデータを記憶するエリア、ビンゴシート表示部、出目表示部などの配置位置のメモリー及びいくつかの変数のエリアが割り当てられている。

【0016】CRTコントローラー23は、CPU20の制御動作に対応して、ROM21内にストアされている文字、出目の画像データのうち、CRT24の画面上に画像出しに必要な画像パターンデータを、キャラクタージェネレーター25にストアすると共に、ビデオRAM26には、前記CRT24の画面上のどこかの位置へどの画像を表示するかというオブジェクトコードをストアする。

【0017】CRTコントローラー23は、CPU20

の制御動作に対応して、ビデオRAM26内の位置データに対応するキャラクタージェネレーター25にストアされている画像パターンデータをプライオリティコントローラー27へ送る。このプライオリティコントローラー27は、重なった画像のプライオリティを定め、そして、カラー位置データをカラーRAM28へ送り、このカラーRAM28は画像の1ビットごとのカラーデータをビデオ変調器29へ送る。

【0018】このビデオ変調器29は、前記カラーRAM28より送られたパラレルのデジタルカラーデータを、シリアルデータ及びアナログ信号に変換し、ビデオ信号に同期させ、CRT24へ送り、所定の画像を表示させる。入力ポート30には、投入されたメダルを検査する投入メダル判別器31、コントロールパネル11及びメダル払出器33などからの信号が入力する。

【0019】出力ポート34からは、コントロールパネル11に配置されたゲーム進行用操作ボタンをそれぞれ点灯させる動作を行うランプ駆動回路35、メダル獲得時所定の勝ち枚数のメダルを払い出すメダルホッパー32を駆動するホッパー駆動回路36、払出されたメダルのトータル枚数等を記録するカウンター37を駆動するカウンター駆動回路38、サウンド駆動回路40などへ制御信号が送られる。

【0020】次に、図4を参照してゲームの流れを説明する。このゲーム装置では、ゲームが行われていないときには、表示画面10にデモ映像が表示される。プレーヤーはデモ画面が表示されているときには随時メダルを投入することができる。この装置に、プレーヤーがメダルを投入し、ベットボタンでメダルの賭け枚数を定め、ゲームをスタートさせると、ナンバリングされた25個のビンゴボールから5個の出玉がランダムに抽出され、順次表示画面10に表示される。総ての出玉が表示された後、後に説明するようにして、ビンゴシート上の数字の配列が決定され、その数字の配置が決まると直ちに入賞か否かがチェックされる。

【0021】入賞しなかったときは、そこでゲームは終了し、デモ映像に戻る。入賞した場合は、その時点で払戻又はダブルアップゲームのいずれかを選択する。払戻を選択した場合、プレーヤーは入賞に応じた枚数のメダルを獲得し、ゲーム終了となる。ダブルアップゲームとは、勝ちメダルを元手とし、それを2倍に増やすことができるゲームであるが、失敗すると賭けたメダル総てを失うものである。ダブルアップゲームを選択し、負けた場合はそのゲームでの獲得メダル枚数は無くなり、ゲーム終了となる。

【0022】一方、勝った場合、この時点で払戻又はダブルアップゲームのいずれかを選択する。払戻を選択すると、その時点でゲームは終了し、プレーヤーはビンゴゲームで獲得した枚数の2倍のメダルを獲得するものである。また、ダブルアップゲームした場合は、前回のダ

ブルアップゲームでの勝ちメダルを元手とし、前述と同様にダブルアップゲームが進められる。このダブルアップゲームは、勝ち続けることができれば、そのゲームでの獲得メダル枚数が所定の限界値に達するまで繰り返すことができる。

【0023】以下、図5を参照しながら上記の装置の使用方法を説明する。このビンゴゲーム装置は、ゲームに使用されているとき以外は、その画面にはデモ映像が表示されている。このデモ映像ではこの装置で行われるビンゴゲームが自動的に進行している。

【0024】この装置の表示画面は、図5に示されるように、上層の左側に上がり役に対する配当を示すODDSの欄が、その中央に縦横とも5列計25マスのビンゴシートの欄が、その右側に抽出された出玉を小さく表示する欄が設けられ、中層にはナンバリングされた25個のビンゴボールから抽出されてくる5個の出玉を表示する欄が設けられ、下層の左側に賭け枚数を示すWAGERの欄、前ゲームで勝ち取ったメダルの勝ち枚数を示すWINの欄及び払戻枚数を示すPAYの欄が、下方右側にゲームに使用し得るメダル枚数を示すCREDITの欄が設けられる。

【0025】プレーヤーがメダルをメダル投入口から投入すると、投入枚数がCREDITの欄に表示される。このとき、ビンゴシートには前ゲームの数字が配置されている。次に、プレーヤーはワンベットボタンを押して任意の枚数のメダルを賭ける。このとき、賭け枚数はWAGERの欄に表示されるが、WAGERの欄に表示された枚数が増大するに従い、CREDITの欄に表示されたメダル枚数は減少する。次に、プレーヤーは、スタートボタンを押してゲームを開始させるが、賭け枚数が、予め設定された最大賭け枚数(MAX BET)の20枚に達した場合はスタートボタンを押さなくても自動的にゲームは開始される。

【0026】ゲームが開始されると、図5に示されるように、画面中層のビンゴボールの出玉を表示する欄に、1ないし25の数字が記された25個のビンゴボールの中から、無作為に抽出された5個の出玉が画面右側から転がってきて表示される。そして、出玉が決定するに従い、画面上段右側の出玉を小さく表示する欄にも転がってきた出玉と同じ出玉が順に表示される。次に、全ての出玉が表示され、出目が決まると、図6に示されるように、画面上層中央のビンゴシートの欄に表示された数字はそれぞれスロットリールのように回転し、図7に示されるように、一定時間回転した後に自動的に右上から順次一定の順序でビンゴシート上に同じ数字がでないようランダムに数字を選びつつ停止してゆき、ビンゴシートのマスが1ないし25の数字で埋められる。

【0027】ビンゴシートの数字が、出目と一致したときは、その数字が表示されているマスがハイライト表示され、同時に、中層に表示されたその数字を示す出玉は

消滅する。また、ビンゴシート上で次に数字が決定されるマスが、上がり役のリーチ目となっているときには、そのスロットリールの停止の仕方が他のときとは異なり、例えばゆっくり停止するようになっている。ビンゴシート上に全ての数字が表示され、その配置が決定すると、入賞のチェックが始まる。図8に示されるように、マークされたマスが後で説明する上がり役のパターンに該当した場合、そのマスに配置された数字と、ODDSの欄の該当する上がり役の行がハイライト表紙される。

10 【0028】上がり役があった場合は、プレーヤーにはその上がり役と賭けているメダル数に応じた枚数のメダルが勝ち枚数として配当される。プレーヤーはこの時点でゲームを終了して勝ち枚数を受け取ってもよいが、その勝ち枚数を元手にダブルアップゲームを選択することもできる。ゲームを終了させるには、ペイアウトボタンを押せばよく、そうするとこの勝ち枚数がWINの欄に表示され、その枚数がCREDITの欄に加算されて表示される。

20 【0029】ダブルアップゲームをするには、ダブルアップボタンを押せばよく、そうすると、画面が、図9のように切り替わる。この画面では、LOSEと×2が交互に記された回転リールが回転した状態で表示され、その回転リールの下方にはダブルアップゲームに勝ったときに獲得し得るメダル枚数を示す大きなWINの欄が設けられる。この回転リールの回転は、一定時間経過後自動的に止まるが、プレーヤーがダブルアップボタンを押して止めることもできる。

30 【0030】回転リールが×2を中央に表示して停止すると、プレーヤーはビンゴゲームの勝ち枚数の2倍の枚数のメダルを獲得できるが、LOSEで停止するとダブルアップゲームに賭けたメダルを全て失うことになる。ダブルアップゲームで2倍のメダルを獲得したプレーヤーは、再びダブルアップボタンを押すことにより、その獲得したメダルで更に続けてメダルの獲得枚数が最大1万枚を越えない範囲で何回もダブルアップゲームを行うことができる。ダブルアップゲームを終了させるときは、ペイアウトボタンを押せばよく、そうすると獲得したメダルの枚数が画面左下のWINの欄に表示され、その枚数がCREDITの欄に加算されて表示される。

40 【0031】プレーヤーが続けてビンゴゲームを行うときは、上記の手順を繰り返せばよいが、ゲームを終了するときにペイアウトボタンを押さずに直接ワンベットボタン又はデュアルベットボタンを押しても次のゲームに進むことができる。このとき、デュアルベットボタンを押すと、前ゲームと同じ枚数が賭けられると共に、ゲームが自動的にスタートするものである。

50 【0032】また、上記装置に於いては、1ゲームごとに25個のビンゴボールの中から一つエキストラスロットボールが無作為に設定される。このエキストラスロットボールとなったビンゴボールには、図10に示される

ように、スターマークがデザインされている。このボールが出玉として選ばれると、ビンゴシートの数字がスロットリールのように回転する前に、そのシートの1マスがランダムに選択され、そのマスは上がり役がチェックされるまで点灯し続ける。なお、このとき選択されるのは、特定の位置にあるマスであり、そのマスに表示されている数字ではない。ビンゴシートの数字の配置が決定し、図11に示されるように、入賞がチェックされるが、このとき、エキストラスポットとして点灯しているマスは、出目としてマークされたマスと同じ効力を有するのでプレーヤーは非常に有利となる。

【0033】なお、ゲーム中、コントロールパネルに設けられた各種ボタンは、ゲームの進行に応じて有効に機能するものが点灯し、プレーヤーの操作を補助するようになり、また、ゲーム進行時は、通常スピーカーからBGMが流されており、上がり役が成立したとき、高配当の上がり役が成立したとき、エキストラスポットボールが出現したとき、ダブルアップゲームで勝ったとき、及び一度に50枚以上の払出がなされるときにはそれぞれ異なったファンファーレが流される。

【0034】以下、上記ビンゴゲームの上がり役について説明する。この上がり役は、ビンゴシートに関する役及び出目に関する役の2種類に大別される。ビンゴシートに関する役とは、出目に対応してマークされたビンゴシートの数字の並び方によって決まる上がり役である。

【0035】上記ゲーム気につける上がり役のパターンは以下の通りである。

5 LINE・・・マークされたマスが、縦横斜めのいずれか1列に5個並んだ場合。

4 LINE・・・マークされたマスのうち、4個が縦横一列又は対角線上に並んだ場合。

3 LINE・・・マークされたマスのうち、3個が縦横一列又は対角線上に並んだ場合。

4 BLOCK・・・マークされたマスのうち、4個が縦横2行2列に隣接してブロック状に配置された場合。

5 CROSS・・・マークされたマス5個のうち1個が、ビンゴシートの中央に位置し、残りの4個がその数字を中心として上下左右に十字状に隣接しているか、又は、斜め上下にX字状に隣接して配置された場合。

【0036】4 CORNER・・・マークされたマスのうち、4個がビンゴシートの全コーナーを占めた場合。3 CORNER・・・マークされたマスのうち、3個がビンゴシートのコーナー4か所のうち、3か所を占めた場合。

2 CORNER・・・マークされたマスのうち、2個がビンゴシートのコーナー4か所のうち、2か所を占めた場合。

1 CORNER・・・マークされたマスのうち、1個がビンゴシートのコーナー4か所のうち、1か所を占めた場合。

CENTER・・・マークされたマスのうち、1個がビンゴシートの中央を占めた場合。

【0037】一方、出玉に関する役とは、マークされたマスの配列に係わらず、出玉の数字の種類によって決まる上がり役である。この上がり役のパターンは以下の通りである。

STRAIGHT・・・出玉の数字5個全てが連続した場合。

ALL HIGH・・・出玉の数字5個が全て14以上である場合。

ALL LOW・・・出玉の数字5個が全て12以下である場合。

ALL EVEN・・・出玉の数字5個が全て偶数である場合。

ALL ODD・・・出玉の数字5個が全て奇数である場合。

上記上がり役に対応する配当表は表1に示した。

【0038】

【表1】

10

20

30

B E T	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
5 LINE	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	2000
4 LINE	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
3 LINE	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
5 CROSS	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330	360	390	420	450	480	510	540	570	600
4 BLOCK	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
4 CORNER	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220	240	260	280	300	320	340	360	380	400
3 CORNER	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
2 CORNER	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1 CORNER	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
CENTER	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6
STRAIGHT	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
ALL HIGH	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
ALL LOW	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
ALL EVEN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
ALL ODD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

この配当表は、このビンゴゲーム装置の表示画面中左上のODDSの欄に表示される。また、これらの上がり役が重複した場合、原則として、最終的なビンゴゲームの勝ち枚数は全ての上がり役に応じた勝ち枚数を足したものととなる。

【0039】例えば、図8に示したゲームの上がり役は、「6、21、2」の3LINEと「6」の1CORNERであり、このゲームにプレイヤーは5枚のメダルを賭けているので、プレイヤーのメダル獲得枚数は3LINEの10枚と1CORNERの1枚を足した計11枚となる。なお、5CROSSとCENTERは重複して成立するものであるため、5CROSSが成立したときは、同時にCENTERも成立している。

【0040】以下、重複して入賞できない上がり役の組合せを示す。

- (1) 5LINE中の4LINE及び3LINE
- (2) 4LINE中の3LINE
- (3) 5CROSS中の3LINE
- (4) 4CORNER中の3CORNER、2CORNER及び1CORNER
- (5) 3CORNER中の2CORNER及び1CORNER
- (6) 2CORNER中の1CORNER

【0041】なお、エキストラスポットが入賞に絡む場合、上記許されない組合せ方以外の組合せ、例えば、5CROSSと4LINEの組合せは有効である。例えば、図11に示したゲームの上がり役は、「1、25、18、4」の4LINEと、「2、25、18、4、3」の5CROSSと、「1」の1CORNERと、「18」のCENTERであり、このゲームにプレイヤーは20枚のメダルを賭けているので、プレイヤーのメダル獲得枚数は計810枚となる。

【0042】なお、本発明は叙上の実施例に限定されるものではなく、例えば、ゲーム機本体の形状は縦型に限

定されず、テーブルタイプのものでよく、コントロールパネルに設けられる各種ボタンの配置は変更してもよく、デュアルベットボタンに代えて一度に最高限度枚数を賭けることができるマックスベットボタンを設けてもよい。

【0043】また、上がり役が出玉に関するものである場合は、ビンゴシートの数字が回転する前にその上がり役が決まった時点でその上がり役に該当するODDSの欄の行をハイライト表示してもよい。さらに、エキストラスポットボールのマークは、星印でなくてもよく、また、本体、表示画面、コントロールパネルに設けられた各種ボタン及び画面に表示されるビンゴシートやビンゴボール等の形状等は、本発明の目的の範囲内で自由に設計変更し得るものであり、本発明は、上記の説明から当業者が容易に想到し得る総ての変更実施例を包摂するものである。

【0044】

【発明の効果】本発明に係るビデオ式ビンゴゲーム装置は叙上の如く構成されるので、本発明によるときは、古典的なビンゴゲームとはそのゲーム展開が異なるため、プレイヤーが新鮮な気持ちでゲームに望むことができ、上がり役の種類が多く、入賞の確率が高く、ビンゴシート上の数字が決まる度にプレイヤーの期待感が高まり、その期待感がゲーム終了間際まで継続するので興趣の高い新規なゲーム機を提供し得るものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明に係るビデオ式ビンゴゲーム装置の一実施例を示す斜視図である。

【図2】図1に示した装置のコントロールパネルを示す平面図である。

【図3】図1に示した装置の制御処理システムを示すシステムブロック図である。

【図4】図1に示した装置の動作を示す流れ図である。

【図5】図1に示した装置の表示画面に映し出される映



11

像に於いて、出玉抽出状態を示す平面図である。

【図6】その全ての出玉が揃った状態を示す平面図である。

【図7】そのビンゴシートの数字の配列が決まっていく状態を示す平面図である。

【図8】その入賞チェック状態を示す平面図である。

【図9】ダブルアップゲームに進んだ場合の表示画面を示す平面図である。

【図10】出玉にエキストラスポットボールが選ばれた場合の出玉が揃った状態を示す平面図である。

【図11】その入賞チェック状態を示す平面図である。

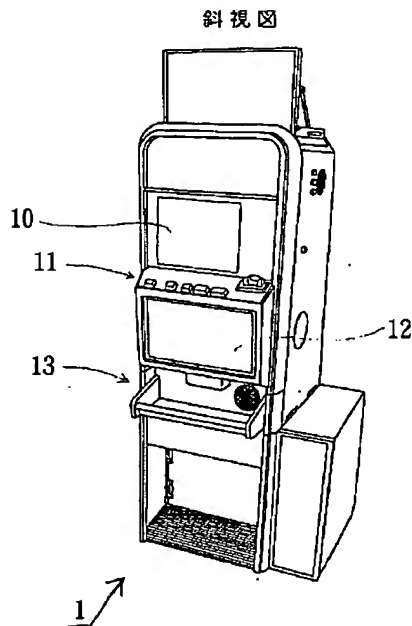
【符号の説明】

- 1 . . . . . 本体
- 10 . . . . . 表示画面
- 11 . . . . . コントロールパネル
- 110 . . . . . メダル投入口
- 111 . . . . . スタートボタン
- 112 . . . . . ワンベットボタン
- 113 . . . . . デュアルベットボタン
- 114 . . . . . ダブルアップボタン
- 115 . . . . . ベイアウトボタン
- 12 . . . . . タイトルパネル

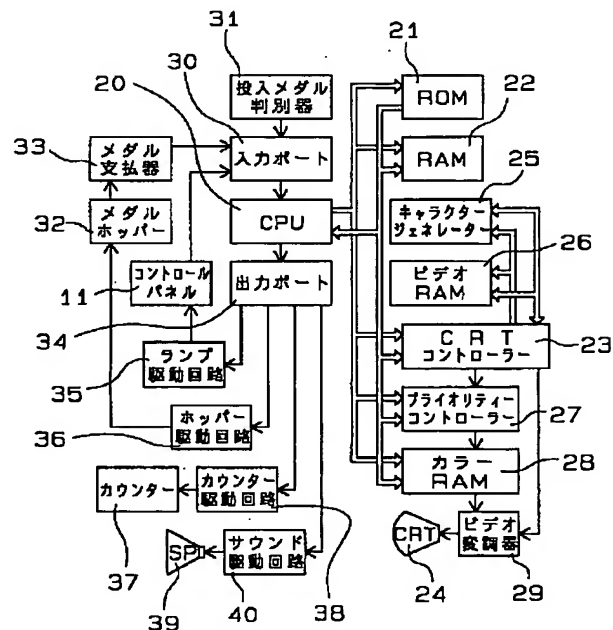
12

- \* 13 . . . . . メダル受皿
- 20 . . . . . CPU
- 21 . . . . . ROM
- 22 . . . . . RAM
- 23 . . . . . CRTコントローラー
- 24 . . . . . CRT
- 25 . . . . . キャラクタージェネレーター
- 26 . . . . . ビデオRAM
- 27 . . . . . プライオリティーコントローラー
- 28 . . . . . カラーRAM
- 29 . . . . . ビデオ変調器
- 30 . . . . . 入力ポート
- 31 . . . . . 投入メダル判別器
- 32 . . . . . メダルホッパー
- 33 . . . . . メダル払出器
- 34 . . . . . 出力ポート
- 35 . . . . . ランプ駆動回路
- 36 . . . . . ホッパー駆動回路
- 37 . . . . . カウンター
- 38 . . . . . カウンター駆動回路
- 39 . . . . . スピーカー
- \* 40 . . . . . サウンド駆動回路

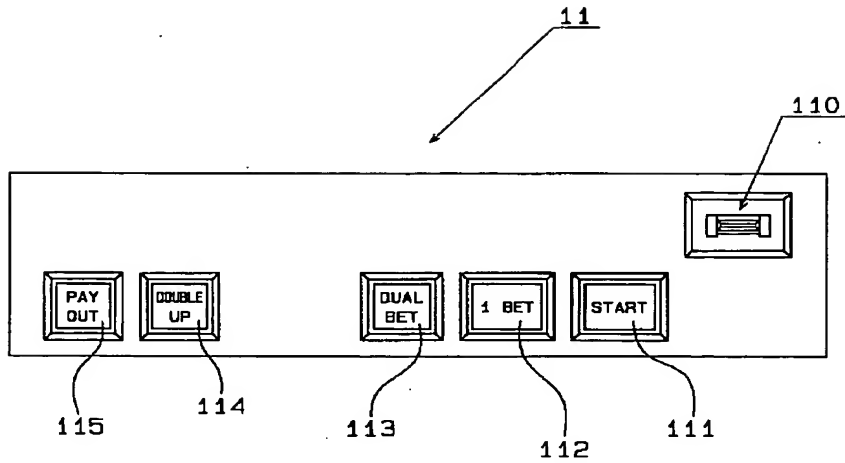
【図1】



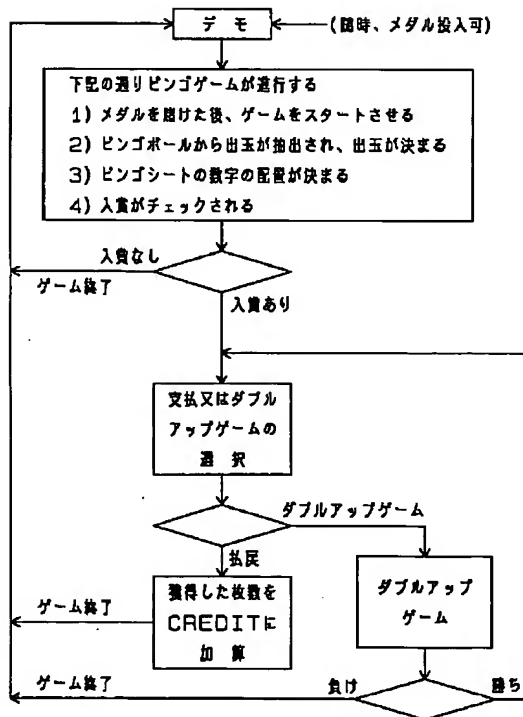
【図3】



【図2】



【図4】



【図5】

[illegible]

O		D		S									
5	L	N	E	2	5	0	0	1	15	5	13	21	6
4	L	N	E		5	1	0						
5	L	N	E	1	5	1	0		12	22	17	19	21
5	L	N	E		5	2	5						
4	B	L	O	1	0	0	5		24	4	10	25	13
3	C	C	O		5	5	1						
2	C	C	O		5	1	1		7	18	23	6	2
1	C	C	O		5	1	1						
1	C	C	O		5	1	1						
S	T	R	A	2	5	1	0		16	3	14	8	
A	L	L	H		1	0	4						
A	L	L	H		1	0	4						
A	L	L	H		1	0	4						
A	L	L	H		1	0	4						

6

21

13

2

WAGER 05  
 WIN 0000  
 PAY 0000

CREDIT 00000

【図6】

O	D	D	S						
5	L	I	N	E	2	5	0		
4	L	I	N	E	5	0	0		
3	L	I	N	E	1	0	0		
5	C	R	O	S	1	5	0		
4	B	L	O	C	1	2	5		
4	C	O	R	N	E	1	0	0	
3	C	O	R	N	E	1	5		
2	C	O	R	N	E	5			
1	C	O	R	N	E	1			
	C	E	N	T	1				
	S	T	R	A	I	G	H	T	
	A	L	L	H	I	G	H		
	A	L	L	L	O	W			
	A	L	L	E	V	E	N		
	A	L	L	O	D	D			

6	21	13	2	7
---	----	----	---	---

WAGER	05	
WIN	000000	
PAY	000000	CREDIT 000000

【図7】

O	D	D	S						
5	L	I	N	E	2	5	0		
4	L	I	N	E	5	0	0		
3	L	I	N	E	1	0	0		
5	C	R	O	S	1	5	0		
4	B	L	O	C	1	2	5		
4	C	O	R	N	E	1	0	0	
3	C	O	R	N	E	1	5		
2	C	O	R	N	E	5			
1	C	O	R	N	E	1			
	C	E	N	T	1				
	S	T	R	A	I	G	H	T	
	A	L	L	H	I	G	H		
	A	L	L	L	O	W			
	A	L	L	E	V	E	N		
	A	L	L	O	D	D			

6	21	13	2	7
---	----	----	---	---

WAGER	05	
WIN	000000	
PAY	000000	CREDIT 000000

(10)

特開平7-178249

【図8】

O O D S							
5 LINE	250	23	15	11	4	9	6
4 LINE	50						
3 LINE	10						
5 CROSS	150	13	18	14	7	5	21
4 BLOCK	25						
4 CORNER	100	22	1	10	16	3	13
3 CORNER	15						
2 CORNER	5						
1 CORNER	1	17	20	25	8	12	2
CENTER	1						
STRAIGHT	25						
ALL HIGH	10						
ALL LOW	10	6	21	2	24	19	7
ALL EVEN	4						
ALL ODD	4						

WAGER 05	
WIN 00000	
PAY 00000	CREDIT 00000

【図9】

LOSE  
**×2**  
LOSE

DOUBLE  
UP GAME  
↓

WIN 22

WAGER 05	
WIN 00000	
PAY 00000	CREDIT 00000

【図10】

O D D S							
5 LINE	2000	23	15	11	4	<del>30</del>	④
4 LINE	2000						
3 LINE	400						
5 CROSS	6000	13	18	14	7	5	②
4 BLOCK	1000						
4 CORNER	4000						
3 CORNER	600	22	1	10	16	3	②⑤
2 CORNER	200						
1 CORNER	40						
CENTER	60	17	20	25	8	12	③
STRAIGHT	1000						
ALL HIGH	400						
ALL LOW	400	6	21	2	24	19	①⑧
ALL EVEN	200						
ALL ODD	200						

④	②	②⑤	③	①⑧
---	---	----	---	----

WAGER 20	
WIN 000000	
PAY 000000	CREDIT 00002

【図11】

O D D S							
5 LINE	2000	16	21	12	6	<del>30</del>	④
4 LINE	2000						
3 LINE	400						
5 CROSS	6000	24	2	17	25	13	②
4 BLOCK	1000						
4 CORNER	4000						
3 CORNER	600	8	23	18	9	5	②⑤
2 CORNER	200						
1 CORNER	40						
CENTER	60	19	4	15	3	14	③
STRAIGHT	1000						
ALL HIGH	400						
ALL LOW	400	7	10	22	11	20	①⑧
ALL EVEN	200						
ALL ODD	200						

WAGER 20	
WIN 000000	
PAY 000000	CREDIT 00002